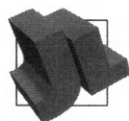
MANUALE D'USO

JACKSON LIBRI

ELECTRONIC PUBLISHING

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Redattore di collana:
Guido Brizzolesi
Traduzione e impaginazione: PMT sdf
Packaging: Roberto Del Balzo

Distribuzione: SODIP - Milano
Stampa: LEGOPRINT - Trento

Direzione e Redazione:
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
HOT-LINE: Tel. 02/6964214
martedì, mercoledì e giovedì
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di Monza n°983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n°633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

C'ERA UNA VOLTA ...
... MA GLI ANNI PASSANO E NE SONO PASSATI CINQUE

Manhattan era infestata da spettri e fantasmi di ogni tipo e quella orribile melma usciva da ogni tombino e da ogni fessura del terreno. L'atmosfera era satura di attività paranormale. Gozer, il distruttore delle subcreature e i suoi due terribili mostri avevano trasformato un grattacielo nel tempio di Zuul ed avevano ogni intenzione di conquistare il mondo. Ma chi chiamarono gli abitanti di New York? I Ghostbusters! Armati dei loro zaini protonici, hanno tolto dalla circolazione tutti i fantasmi della città. Hanno persino dato vita a un uomo dei licheni gigante prima di sbarazzarsi di Gozer e a salvare New York e il resto del mondo dalla minaccia di distruzione!
Ma gli anni passano e il tempo non è stato tenero con i nostri eroi. New York è una città ingrata e ha voltato loro le spalle, coprendoli di ridicolo, proibendo addirittura di svolgere il loro lavoro e persino negando l'esistenza stessa dei fantasmi! Ancora una volta, la grande mela ha mostrato il suo nocciolo duro. E questa durezza sarà la sua rovina. Cinque anni dopo, i Ghostbusters hanno scoperto un fiume di melma che scorre nella vecchia linea di transito pneumatica Van Horne, sotto la città. Questa volta si tratta di melma sensibile alle emozioni che reagisce alle cattive vibrazioni, ai comportamenti malvagi, alla durezza di cuore e in generale ai desideri cattivi che permeano l'intera città. Questo fiume di melma scorre direttamente verso il museo d'arte di Manhattan, la residenza di Vigo, il terrore della Carpazia. Intrappolato in un ritratto, questo leggendario tiranno del XVI secolo assetato di sangue attende con impazienza lo scoccare della mezzanotte dell'ultimo giorno dell'anno. Allora potrà uscire dal ritratto, raccogliere tutte le po-

tenze maligne della melma e stabilire un regno del terrore sul mondo che attende ignaro.
E chi chiameranno anche questa volta? Ma sì, i Ghostbusters!! Unitevi a loro nella pericolosa missione di liberare New York City dal fiume di melma maligna prima che sia troppo tardi. Innanzi tutto dovrete provare la vostra abilità in una serie di dúelli contro i fantasmi e farli tornare al lavoro. Catturate i fantasmi che appaiono nella città e raccoglierete denaro per i vostri sforzi. Se fallirete, diverrete la vergogna della società e verrete sbattuti al manicomio Parkview. Se riuscirete nella vostra missione, vi scontrerete con Vigo in una battaglia all'ultima melma!

PER INIZIARE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Per installare Ghostbusters II sul disco rigido e caricare il gioco, inserite nell'unità floppy il Disco 1 e digitate il comando INSTALL.
Sullo schermo apparirà il menu di installazione: premete F1 per eseguire l'installazione automatica (con F2 potete scegliere la scheda video, audio e il sistema di controllo preferiti).
A metà dell'installazione vi verrà chiesto di estrarre dall'unità floppy il disco 1 e di inserire il disco 2.
Per caricare il gioco si devono eseguire le seguenti operazioni:

1. Accedere alla directory di gioco di Ghostbusters II immettendo il comando **CD GB2**.
2. Immettere il comando **GB2** e premere INVIO.

Dopo lo schermo dei titoli, per iniziare il gioco basterà premere un tasto (se non si preme un tasto durante la sequenza dei titoli, il programma presenterà un breve dimostrativo) la caccia ai fantasmi inizia al tribunale dove si sono liberati i terribili fratelli Scoleri. Per iniziare il gioco basta premere un tasto.

AI COMANDI

Per giocare si può utilizzare un joystick, la tastiera o un mouse compatibile Microsoft.
I movimenti sullo schermo corrispondono a quelli del dispositivo di controllo (joystick, mouse o freccia in alto per andare in avanti o verso l'alto, joystick, mouse o freccia a destra per andare a destra e così via).
Anche se in questa guida si fa riferimento al joystick, si può controllare il gioco altrettanto bene con un mouse o la tastiera. Il pulsante di fuoco corrisponde al pulsante 1 del joystick o al pulsante sinistro del mouse o infine alla barra spaziatrice sulla tastiera. Se necessario, verranno presentate informazioni specifiche nella descrizione della scena.

COMANDI ALLA TASTIERA

CTRL/ESC	Uscita
P	Pausa
S	Suono on/off
M	Musica on/off
J	Centraggio del joystick
Barra spaziatrice	Pulsante di fuoco

BANDO ALLE CIANCE

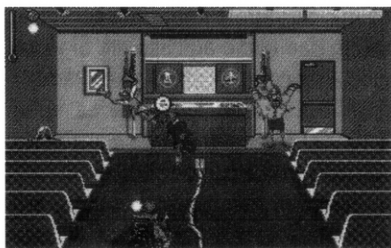
Ora potete gettarvi a capofitto nel gioco anche senza procedere nella lettura del manuale. Quando avrete giocato per un po', vorrete riprendere in mano il manuale per conoscere i suggerimenti specifici per ogni scena.
All'interno del gioco appariranno schermi che forniscono informazioni o visualizzano lo stato di un determinato personaggio o oggetto. Dopo aver osservato la scena, per continuare basterà premere il pulsante di fuoco.

ORDINE IN AULA!

Che mancanza di gratitudine! I Ghostbusters citati in giudizio per una multa di 10.000 $ solo per aver fatto il loro dovere e aver salvato il mondo.

Stavano esplorando i sotterranei della città alla ricerca dell'origine di questa pericolosa attività paranormale. Ma il giudice non crede ai fantasmi e non è certo un tipo tenero.

Bene, il giudice dovrà rimangiarsi la sentenza.

La sua ostilità ha attivato le cattive vibrazioni nel campione di melma portata come prova in tribunale provocandone l'esplosione e la fuga dei fantasmi dei terribili fratelli Scoleri. Questi orribili fantasmi vogliono fare secco il giudice per averli mandati alla sedia elettrica molto tempo fa. Probabilmente il giudice dimenticherà la sentenza se toglierete di mezzo i fratelli Scoleri!

Cercate in tutti i modi di colpire i fratelli. Se questo significherà la distruzione del tribunale, così sia. In particolare non vorrete mancare il rude procuratore distrettuale al banco dei testimoni!
Per colpire gli Scoleri che terrorizzano il tribunale, mirate ai fantasmi uno alla volta con il vostro raggio protonico e premete fuoco! Il bersaglio può essere spostato con il joystick.
Il termometro in alto a sinistra indica il calore prodotto dallo zaino protonico.

Non esagerate con il raggio protonico poiché lo zaino si surriscalderà e dovrete attendere che si raffreddi. Quando la temperatura sarà scesa a valori accettabili, lo zaino si riattiverà.
Ogni volta che colpite uno Scoleri, il fantasma rimane tramortito. La sua barra dell'energia (a destra) si abbasserà mentre lo colpirete con il raggio protonico. Quando gli avrete tolto tutte le energie, verrà risucchiato nella trappola che si trova al centro dell'aula.
Continuate a colpire i fratelli finché non si dissolveranno nella trappola. Ma se non vi sbrigherete a intrappolare anche l'altro, il primo fratello uscirà dalla trappola.
Se ciò non bastasse, dovete anche difendervi dalle sfere di fuoco scagliate dagli Scoleri: se verrete colpiti tre volte sarete fritti. Un altro fantasmino compare fra i banchi e vi lancia manciate di melma. Se verrete imbrattati sei volte, potete dire addio agli Scoleri. Si vince questa scena se si catturano entrambi i fratelli e si evitano i loro colpi. La multa di 10.000 $ verrà annullata e inizierete il gioco senza alcun debito.
Perderete se non riuscirete a catturare entrambi i fratelli oppure se verrete imbrattati o colpiti dalle sfere di fuoco dei fratelli. In questo caso, inizierete il gioco con un buco di 10.000 $.

UNA CHIAMATA PER GLI ACCHIAPPA FANTASMI

OK, cosa c'è? Volete sapere come potete distruggere Vigo e salvare il mondo?

MELMA CARICA DI ENERGIA POSITIVA

Dopo molte sperimentazioni, i Ghostbusters hanno scoperto il segreto della melma: la melma risponde alle emozioni umane, perfino alle emozioni generate dalla musica. Quando viene esposta alla musica giusta, la melma diviene una potente forza positiva. Se potrete sfruttare il potere di questa melma positiva, potrete sfidare Vigo e intralciarlo nei suoi piani malvagi.

UNA FORZA LIBERATRICE

Per sconfiggere Vigo, la forza più malvagia del mondo, i Ghostbusters devono trovare una presenza positiva di uguale forza. Una presenza che simboleggi tutto il bene e che sia nobile e reale. Ma è ancora più importante che tale presenza infonda queste qualità nella gente di New York ... ma sì, è sotto gli occhi di tutti, è la Statua della libertà! Sarà sufficiente una spruzzata di melma caricata di energie positive e della buona musica per farla entrare in azione contro questa minaccia all'umanità? Speriamo, questa è la nostra unica possibilità!

AL LABORATORIO

Da questo punto in avanti, il laboratorio che si trova al quartier generale dei Ghostbusters è il centro nevralgico di ogni attività. Partirete da qui per raccogliere la melma per i test, per catturare i fantasmi o per finire al manicomo Parkview. Al laboratorio potrete verificare gli effetti di vari tipi di musiche sulla melma e preparare la melma per la Statua della libertà.

Il puntatore si posiziona automaticamente sui vari oggetti contenuti nel laboratorio. Per selezionare un determinato oggetto, basta spostarvi sopra il puntatore e premere il tasto di fuoco.

Status board: questa tabella visualizza lo stato dei Ghostbusters. I Ghostbusters "in" possono svolgere il loro lavoro mentre i Ghostbusters "out" sono stati mandati al manicomio Parkview per aver fallito in una loro precedente missione e pertanto dovrete correre a liberarli. Per liberare un vostro compagno al manicomio, selezionate la tabella Status board dopo che sarà stato rinchiuso un vostro amico.

Computer: lo schermo del computer vi mantiene informati su ciò che avviene in ogni area della stanza. Quando il puntatore si trova sul computer, lo schermo visualizza la vostra situazione finanziaria.

Porta di uscita: potete uscire e recarvi alla stazione della sotterranea Van Horne per raccogliere un campione di melma.

Lettore di CD: dopo aver raccolto un campione di melma nella metropolitana, potrete eseguire i test su vari tipi di musiche e trovare quelle che hanno l'effetto più positivo sulla melma.

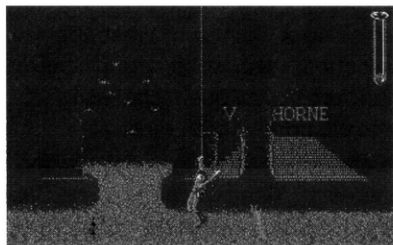
Telefono: quando la luce del telefono lampeggia, significa che vi è qualche lavoro in città. Selezionate il telefono e Janine Melnitz l'assistente dei Ghostbusters, risponderà alla chiamata e vi comunicherà il tipo di lavoro.

Spargi-melma: la prima volta che entrerete nel laboratorio, non troverete lo Spargi-melma. Egon dovrà costruirlo. Per fare in modo che Egon abbia il tempo e il denaro sufficienti per costruire lo Spargi-melma, dovrete raccogliere almeno 55.000 $. Quando apparirà lo Spargi-melma, selezionatelo per portare alla vita la Statua della libertà e salvare la città.

IN CERCA DI MELMA

Selezionando la porta di uscita del laboratorio, verrete trasportati immediatamente alla stazione Van Horne, una galleria abbandonata nel 1870 in cui correva il treno pneumatico. Dovrete tornare alla Van Horne per raccogliere altra melma ogni volta che vorrete eseguire un test di laboratorio su una musica diversa.

Mentre scendete appesi alla fune, utilizzate lo scandaglio per raccogliere una quantità di melma sufficiente a riempire il vaso per i test, rappresentato sul lato destro dello schermo. Se rimarre-

te troppo a lungo appesi alla fune, sarete troppo stanchi per arrampicarvi e cadrete nella melma. Quando uscirete all'aria aperta vi ritroverete al manicomio.

Fate attenzione alle mani che escono dal fiume di melma. Se verrete strappati dalla fune, vi ritroverete ancora al manicomio. Se vi tratterrete abbastanza potreste trovare altri fantasmi. Se verrete colpiti da quattro manciate di melma, vi ritroverete a camminare per i corridoi del manicomio Parkview.

Per salire o scendere da una fune: usate il joystick o la tastiera

Per raccogliere la melma: scendete lungo la fune il più velocemente possibile e spostate verso il basso il joystick premendo contemporaneamente il tasto di fuoco oppure premete la freccia rivolta verso il basso e la barra spaziatrice.

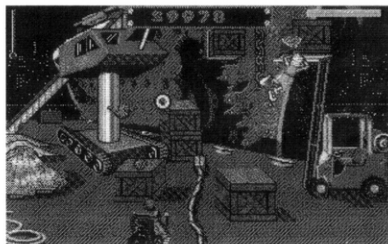
Per evitare di essere presi dai fantasmi o dalla mano: spostate il joystick a destra o a sinistra oppure premete alternativamente i tasti freccia a destra e freccia a sinistra.

Dopo aver raccolto il campione di melma, risalite la fune e tornerete al laboratorio.

DURO IL LAVORO DI GHOSTBUSTERS

Quando selezionate il telefono nel laboratorio, Janine vi urlerà che vi è un lavoro da fare.

I fantasmi stanno terrorizzando tre zone della città: *Central Park* dove vi è un gran andirivieni di fantasmi,

il *Molo* dove è appena giunto il Titanic

e i *Grandi magazzini* zeppi di clienti defunti! Potete risolvere i casi uno alla volta.

Se avete l'intero personale disponibile Egon potrà rimanere al laboratorio per

eseguire test sui campioni di melma raccolti alla Van Horne.
La procedura di cattura dei fantasmi è sempre la stessa: mirate al fantasma con il vostro raggio protonico e premete fuoco per far partire il raggio. Spostate il joystick sullo schermo per seguire il fantasma.
Ogni volta che colpite un fantasma, questo rimane tramortito. La barra di energia nell'angolo superiore destro dello schermo misura il numero dei colpi. Quando l'indicatore si trova tutto a destra, il vostro fantasma è bello e fritto. Continuate a colpirlo finché non si dissolverà nella trappola.
Date sempre un occhio al termometro che si trova nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Lo zaino protonico potrebbe surriscaldarsi e smettere di sparare; attendete che la temperatura scenda e fate nuovamente fuoco.
Se i fantasmi devono sfuggire al vostro raggio protonico, voi non potete stare certo allegri con tutte quelle sfere di fuoco. Ogni volta che venite colpiti, nell'angolo superiore sinistro appare una sfera di fuoco. Tre colpi e sarete fuori! Se questo non bastasse c'è un altro fantasma che continua a lanciarvi manciate di melma: sei colpi e vi troverete al manicomio. L'incenerimento di proprietà anche abbandonate e la bruciacchiatura dei passanti innocenti è un modo molto veloce per perdere soldi.
A differenza di quanto avviene nell'aula di tribunale, dovrete pagare tutto ciò che ridurrete in cenere. Più oggetti distruggerete e meno danaro vi troverete in cassa e più tempo impiegherete a sviluppare lo Spargi-melma.
Per produrre lo Spargi-melma dovete avere in cassa $ 55000. Se nonostante tutto non riuscite a raggiungere questa somma, i Ghostbusters saranno fuori e New York sarà perduta!

COME USCIRE DAL MANICOMIO

Quando i Ghostbusters non si fanno valere, i poliziotti li schiaffano al manicomio Parkview. Ma anche qui è difficile trattenere i Ghostbusters. Basta che all'esterno vi sia anche un solo Ghostbusters che potrà aiutare gli altri a fuggire.
Dopo aver selezionato la tabella Status board al laboratorio, vi troverete appesi a una fune sul tetto dell'ospedale, pronti per discendere la parete dell'edificio.

Dietro una delle finestre vedete il profilo di uno dei vostri amici che attende solo che voi rompiate il vetro per liberarlo. Ma dietro le finestre si nascondono anche gli infermieri del manicomio pronti per catturarvi. Ma le sorprese non finiscono qui.
Dovete essere veloci ed efficienti. Non potete perdere tempo nel completare questa missione.

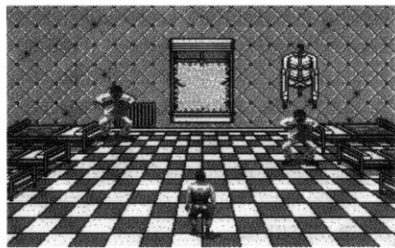
ARRAMPICARSI SULLE PARETI

Per salire o scendere lungo la fune: spostate il joystick in alto o in basso o premete i tasti freccia in alto e freccia in basso.

Per rompere una finestra a destra o a sinistra: spostate il joystick o premete un tasto freccia nella direzione desiderata poi mantenete premuto il tasto di fuoco o la barra spaziatrice per allontanarvi dall'edificio e sfondare una finestra. Più a lungo premerete il pulsante o la barra spaziatrice e maggiore sarà il rimbalzo. Se mancate la finestra, ripetete la procedura fino ad atterrare al centro del vetro.

Ora siete pronti per uscire dalla stanza dovete saltare e agguantare la fune mentre passa davanti alla finestra. Se mancherete la fune, cadrete nelle mani degli infermieri.

Per saltare sulla fune: portatela davanti alla finestra. Attendete il momento giusto per saltare e premete il pulsante di fuoco o la barra spaziatrice. Se cercherete di saltare in ritardo, saranno gli infermieri ad agguantarvi.

Se piombate in una stanza dove trovate gli infermieri: dovete sfuggire alla loro presa.

Per sfuggire agli infermieri: attendete che uno si muova verso di voi e spostate velocemente il joystick o premete la freccia in direzione dell'infermiere. Questa è una mossa molto delicata! Se il primo infermiere vi mancherà, dovrete sfuggire al secondo nello stesso modo.

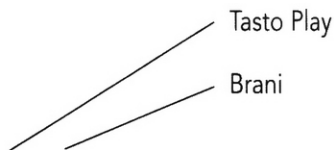
Dopo aver trovato uno dei vostri amici, uscirete automaticamente dall'edificio. Il Ghostbusters messo in salvo scenderà dalla fune e vi attenderà nella Ectomobile. A questo punto potete scendere anche voi lungo la fune verso la salvezza oppure infrangere altre finestre per cercare di aiutare qualche altro Ghostbusters.

Se vi attarderete troppo a lungo in un gruppo di finestre, un infermiere sbucherà nella fila di finestre centrale e cercherà di prendervi. Se non volete entrare in una delle finestre di questo piano, scendete lungo la fune e provate a un altro piano.

Continuate questa procedura fino a mettere in salvo tutti i Ghostbusters imprigionati. Quando esaurirete il tempo disponibile, non potrete più mettere in salvo nessuno.

Se verranno imprigionati tutti e quattro gli acchiappafantasmi, il mondo sarà in preda del suo terribile destino. Vi è un particolare che distingue le finestre dietro cui si cela un vostro amico dalle altre finestre ... ma sta a voi scoprirlo.

MUSICA PER ADDOLCIRE LA MELMA

Ogni volta che tornate al laboratorio dalla stazione Van Horne con un campione fresco di melma, potete selezionare il lettore di CD. Dovete trovare le tre migliori canzoni che influiscono positivamente sulla melma che dovrete spargere sulla Statua della libertà nella sua pesante camminata verso Manhattan. Dovrete utilizzare un nuovo campione per ogni canzone.

Per selezionare un brano, portate il puntatore su una delle tracce e premete il pulsante di fuoco. Quindi portate il puntatore sul tasto Play del CD e premete nuovamente il pulsante di fuoco. Le canzoni che avete già selezionato saranno evidenziate e quindi non dovrete temere di sceglierle per una seconda volta.

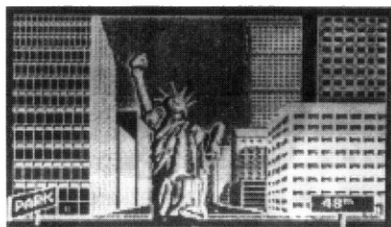
State cercando tre canzoni che hanno un effetto calmante e positivo sulla melma. La melma nel vasetto reagirà alla canzone scelta ribollendo, saltando e esplodendo. Più tranquilla sarà la reazione e migliore sarà il campione di melma.

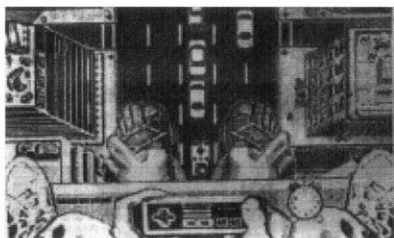
Potreste essere fortunati e trovare una delle canzoni buone già la prima volta. Ma dovrete in genere dovrete eseguire più tentativi prima di trovare le canzoni migliori.

Se il vasetto esplode, significa che la canzone ha generato vibrazioni cattive e dovrete recarvi nuovamente alla stazione Van Horne per raccogliere altri campioni.

Ogni volta che trovate una canzone positiva, la melma buona apparirà nel tubo di test. Potete fermarvi dopo aver trovato una o due canzoni buone ma avrete un potere positivo maggiore per muovere la Statua della libertà se riuscirete a trovare tutte e tre le canzoni positive.

C'È UNA STATUA A SPASSO PER LA CITTÀ

È tutto a posto. Avete creato lo Spargi-melma e lo avete caricato di melma positiva. Ora siete pronti a condurla al museo per far vedere a Vigo cosa accade a sfidare i Ghostbusters! Nel laboratorio, selezionate lo Spargi-melma per portare la Statua della libertà a spazzo per le vie di Manhattan.

La prima veduta trova la Statua della libertà si trova all'incrocio fra le due vie indicate sullo schermo. Per trovare la posizione del museo, consultate la mappa che trovate alle pagine seguenti. Dopo aver annotato la vostra posizione iniziale, tornate alla mappa per vedere quanti isolati dovete superare e dove dovete voltare (la Statua non

inizia mai dallo stesso incrocio).
La Statua sarà rivolta verso di voi. La posizione della bussola riflette la direzione in cui sta guardando la Statua. Inoltre il compasso indicherà sempre la direzione in cui vi sposterete muovendo il dispositivo di controllo. Ad esempio, nell'immagine precedente, la Statua è rivolta verso Ovest e si trova nella Park Avenue. Per continuare a procedere verso Ovest, tirate verso di voi il joystick. Per dirigervi verso Est, spingete avanti il joystick. Per procedere verso Nord lungo la 48ª, spostate il joystick a sinistra.
Ogni volta che volete tornare a questa vista per cambiare direzione o semplicemente per controllare la vostra posizione, portate la Statua all'incrocio più vicino e posizionate entrambi i piedi al centro dell'incrocio.

Dopo aver scelto una direzione, vi troverete sulla corona della Statua, con lo sguardo rivolto verso la strada. Come potete vedere dall'orologio che si trova alla vostra destra, sono le 11:00 e manca un'ora allo scoccare della mezzanotte del nuovo anno, l'ora in cui Vigo ha deciso di prendere possesso del mondo. La capacità della vostra melma di spostare la Statua della libertà è misurata dal numero di punti rossi di potenza dell'indicatore di energia che si trova alla vostra sinistra. Se sono tutti rossi, siete a posto. Se sono per la maggior parte blu, non avete dato sufficiente energia positiva ai campioni di melma e potreste avere problemi ad arrivare in tempo al museo. Durante la vostra passeggiata con la Statua, questo indicatore vi dirà l'energia residua.

Per vedere come state controllando i movimenti della Statua, osservate il pannello di controllo che si vede nelle mani del Ghostbusters. Il movimento del suo pollice riflette i vostri movimenti direzionali.

Per far alzare un piede alla Statua, spostate la leva del joystick o il mouse a sinistra o a destra (o premete i tasti cursore freccia destra, freccia sinistra) per selezionare il piede e quindi spingete la leva del joystick o il mouse in avanti (oppure premete il tasto freccia in alto) per spostare il piede in avanti.

Per farle appoggiare il piede, spostate la leva del joystick o il mouse in direzione opposta rispetto al piede. Ad esempio se avete alzato il piede sinistro, dovete spostare la leva o il mouse verso destra. Se invece avete alzato il piede destro, dovete spostare la leva o il mouse verso sinistra.

Fate attenzione a non schiacciare le macchine sulla strada: questo farà perdere energia alla Statua della libertà e non farà altro che rallentarla.

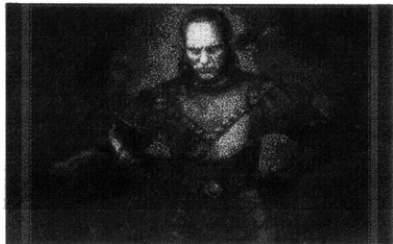
Quando sarete arrivati al museo (è riconoscibile poiché è interamente ricoperto da una coltre di melma gialla), entrerà in scena la Statua della libertà e voi, insieme ai Ghostbusters dovrete

Mappa della città

41th 42th 43th 44th 45th 46th 47th 48th

Wood
Mill
High
Polk
X
Park
Moss
Oak
Bell

N

scendere per scontrarvi con Vigo. Se non riuscite ad arrivare al museo prima di mezzanotte, la trasformazione di Vigo sarà completa e New York e tutto il mondo cadranno nelle sue mani!

TUONI E FULMINI AL MUSEO

Ce l'avete fatta! È arrivata l'ora del confronto. Tutte le catture di fantasmi che avete fatto finora non sono servite ad altro che a scaldarvi i muscoli, per prepararvi allo scontro finale. Per sconfiggere Vigo, avete bisogno di tutte le forze dei Ghostbusters e quindi tutti i Ghostbusters dovranno trovarsi fuori dal manicomio Parkview.

Per sconfiggere Vigo, si deve utilizza-

re la stessa procedura già vista per gli altri fantasmi. Dovete mirare con il raggio protonico e premere il grilletto.

Se arrivate al museo prima di mezzanotte, troverete Vigo fuori dal dipinto: colpitelo con il raggio protonico quante più volte possibile per stancarlo. Quando l'orologio scoccherà la mezzanotte, Vigo verrà risucchiato nel dipinto.

Continuate a fare fuoco su Vigo anche mentre si trova nel dipinto. Contemporaneamente, dovrete sfuggire alle sfere di fuoco che vi lancerà. Se questo non bastasse, Janosz, lo strano restauratore del museo, corre avanti e indietro ai suoi piedi. D'accordo, è odioso ma resistete alla tentazione di colpirlo. Infatti si trova sotto il potere di Vigo e rifletterà verso di voi i raggi protonici che lo colpiranno Alla fine, Janosz cederà e cadrà a terra privo di sensi.

Vedrete la testa di Vigo aggirarsi per il museo nel tentativo di colpirvi con una raffica di sfere di fuoco. Lo zaino protonico si tramuterà in uno Spargi-melma e potrete così coprirlo di melma caricata positivamente per ridurlo alla ragione, neutralizzarlo e **alla** fine farlo sparire.

Date sempre un occhio al termometro che si trova nell'angolo superiore sinistro. Se lo Spargi-melma diviene troppo caldo, si rifiuterà di sparare per qualche secondo. Fate attenzione a schivare i colpi di Vigo mentre lo Spargi-melma rimane inutilizzabile.

Basta un colpo delle sfere di fuoco di Vigo per essere fuori. Verrete sostituiti da uno dei vostri soci. Quando Vigo avrà colpito tutti i Ghostbusters avrà via libera e avrà inizio l'era del terrore.

Per vincere dovete distruggere Vigo. Il mondo sarà nuovamente salvo e chi dovrà ringraziare New York? Voi e gli acchiappafantasmi!!